Electroplankton, Tenori-on e Toshio Iwai

*Forse per la prima volta in Italia, il **14/06/2019** presso **Ikigai Room**, ore 19:00, si è tenuta un'**improvvisazione collettiva per Electroplankton** per Nintendo DS.*

Musicisti e non hanno portato il proprio DS, o 3DS, il gioco (originale o con R4, fate voi!), un cavetto e tanta voglia di creare qualcosa di mai fatto prima. Korg DS-10 e Tenori-On (veri o app) inclusi!

*Il risultato dell'improvvisazione è stato registrato e pubblicato in **free download** sulla netlabel **Spettro Records** (https://web.archive.org/web/20190626220517/http:/www.spettrorec.com/)ed è disponibile qui (https://web.archive.org/web/20190626220517/https:/archive.org/details/Electroplankton_Improvisation_Ikigai_Room) e sul sito di Spettro.*

Scopriamo dunque chi è dietro a Electroplankton e la sua storia.

Electroplankton (エレクトロプランクトン) è un **gioco**, o meglio, un "**toy**" interattivo, sviluppato dall'arista e game designer **Toshio Iwai** nel 2005 per **Nintendo DS**.

Fra i primi titoli della console portatile della casa di Kyoto, Electroplankton era anche una dimostrazione tangibile di quello che il DS era in grado di fare, ma è soprattutto il primo gioco in cui è possibile comporre la propria musica, attraverso una specie di carillon animato da minuscole creature oceaniche, il **plancton**, esseri sia reali che immaginari.

Il risultato sono **10 giocattoli musicali interattivi**, con la possibilità di scegliere fra la modalità artista, o quella di

spettatore, dove si assiste e si ascoltano composizioni estemporanee ed effimere (purtroppo non è possibile salvare) delle creaturine sottomarine.

L'unico credit presente nel gioco e nel suo booklet (la versione originale per il mercato giapponese includeva un paio di cuffie per rendere l'esperienza ancora più immersa) è quello di Iwai, suo unico creatore e sviluppatore, a cui Nintendo, nella persona di Satoru Iwata, lasciò carta bianca.

Ne nacque così un'oggetto, o meglio uno strumento musicale vero e proprio, oppure un'opera di sound design, di **purezza concettuale assoluta**, dove il "gioco" non ha nessun fine, nessuna direzione, competizione, punteggio, struttura, nessuna concessione al concetto tradizionale di videogame.

Non si va da nessuna parte, la musica composta è evanescente, come schiuma destinata a sparire in un soffio, come il plancton che rimbalza sulle foglie che si rituffa nelle acque senza lasciare alcuna traccia del suo passaggio.

I toni dei sintetizzatori, che vanno dal toy piano, al carillon, vibrafono, xilofono, suoni 8-bit del NES (così caro a Toshio) fino al vocoder, vengono manipolati attraverso il pennino stylus, accelerati o rallentati col D pad, ed è possibile registrare suoni di qualsiasi tipo attraverso il microfono integrato, distorti con risultati più comici che strettamente musicali, ingoiati e rigurgitati da pesci e plankton muta-forma.

Electroplankton è il culmine, e allo stesso tempo passaggio intermedio, nel percorso di studi e creazione media/musicale di Toshio Iwai. Il Luminaria Plankton per esempio ha origine nel "**Composition on the Table**", progetto artistico del 1998 dove 4 plancton attendono in una griglia di frecce direzionali, viaggiando poi a varie velocità lungo le linee guida e generando diversi toni.

Le possibilità espressive vanno dalla New Age della ***Kankyo Ongaku*** (su cui torneremo presto grazie alla raccolta recentemente pubblicata per l'etichetta Light in the Attic (https://web.archive.org/web/20190626220517/https:/ lightintheattic.net/releases/4088-kankyo-ongaku-japanese-ambient-environmental-new-age-music-1980-1990)), al drone, la musica di Erik Satie, sperimentazioni con tastiere MIDI a sublimi suite per piano preparato.

(PS: Electroplankton vive ancora con uno stage speciale in Super Smash Brothers (https://web.archive.org/web/20190626220517/https://www.youtube.com/watch?v=NK4Bk6nEOVc)!)

Toshio Iwai (岩井 俊雄, 1962) lavora da tempo con i videogiochi, e tutt'ora collabora con Nintendo con la serie di Super Smash Brothers, ma Electroplankton è il suo ultimo toy, preceduto dal progetto **Sound Fantasy** per Super Famicon (1992), dove insetti animati attraversano un reticolato di punti colorati, dando vita a scale, suoni ed effetti grafici, creando una performance non solo musicale ma anche visiva.

Il gioco fu però cancellato e quello che ne rimaneva confluì in **SimTunes** (1996, per pc, sviluppato da Maxis per EA, disponibile in download gratuito qui (https://web.archive.org/web/20190626220517/https:/archive.org/details/simtunes)), gioco di pittura/musica/simulazione interattiva con le "bugz" di Sound Fantasy.

Sempre nel '96 Iwai collabora con il compositore **Ryuichi Sakamoto** per la performance multimediale **Music Plays Images x Images Play Music** dove una versione di Resonance 4 (artwork musicale composto da 4 stazioni adiacenti, ognuna delle quali con un mouse, una griglia di 16 caselle proiettata sul pavimento e un cursore, dove, piazzando dei punti nelle celle, vengono attivate varie note musicali da una barra sincronizzata che attraversa tutte le caselle) è adattata per

esser usata come scacchiera.

Toshio lavora inoltre con la televisione, contribuisce al **museo Ghibli** di Mitaka, Tokyo, con un Totoro tridimensionale, e soprattutto crea il suo capolavoro: il **Tenori-on**.

Il **Tenori-on** (letteralmente, "*qualcosa tra le mani*"), è uno strumento musicale sviluppato per **Yamaha** nel 2006, un sequencer audio/visuale composto da una tavoletta con 16×16 bottoni e 256 tasti led, attraverso i quali è possibile attivare funzioni sonore in sincronia ai movimenti luminosi dei LED, capace sia di generare suono che controllare via MIDI altri strumenti.

Lo strumento è stato usato da artisti quali **Bjork**, **Jim O'Rourke**, **Rococo Rot**, **The Books** e tanti altri. Secondo lo stesso Iwai, le sue intenzioni erano di creare uno strumento elettronico capace di creare **bellezza**.

"*In un passato lontano, uno strumento musicale doveva essere dotato di una bellezza intrinseca, sia nella forma che nel suono, e doveva adattarsi al musicista quali organicamente... Gli strumenti elettronici moderni non possiedono questa inevitabile relazione tra forma, suono e musicista. Quello che ho fatto è stato riportare questi elementi e fonderli insieme in un vero e proprio strumento musicale dell'era digitale*".

Registrazioni per Tenori-on a cura di Atom Heart, Norman Fairbanks e altri sono disponibili sul sito ufficiale (ahimè non più attivo, ma come sempre archiviato da Wayback Machine e disponibile qui (https://web.archive.org/web/20190626220517/https:/web.archive.org/web/20090601184749/http:/www.global.yamaha.com/tenori-on/demo/index.html)).

Qui invece la composizione originale di **Jim O'Rourke** (https://web.archive.org/web/20120211140331/http://www.global.yamaha.com/tenori-on/interview/artist01/mp3/artist01-1.mp3) per Tenori-on presentata all'evento di lancio a Tokyo nel 2007 (c'eravamo anche noi alla Spiral Hall!), ed il video della performance di Jim O'Rourke

oltre a un video dell'evento

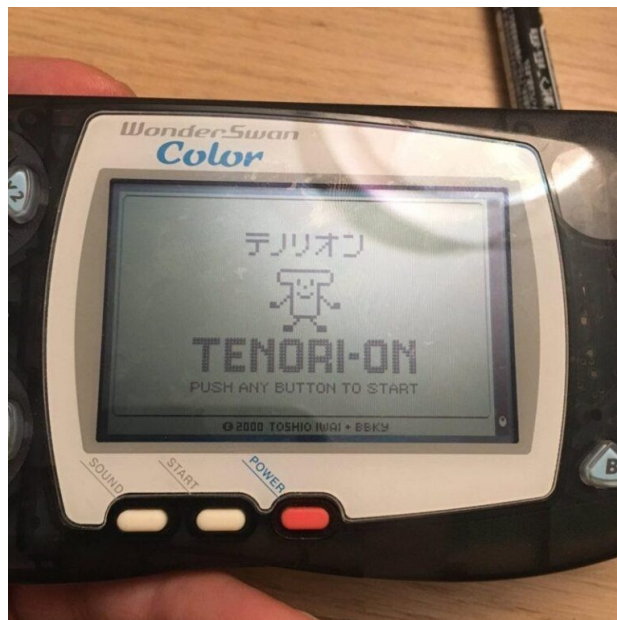
https://www.youtube.com/watch?v=5VYELcPUw_0 (https://www.youtube.com/watch?v=5VYELcPUw_0)

Infine l'album integrale (https://archive.org/details/tenori-on-demo-album) delle composizioni originali commissionate da Yamaha per il lancio di Tenori-on.

Biglietto e flyer dell'evento di lancio del Yamaha Tenori-On presso Spiral Hall, Tokyo, 25 aprile 2008

Difficile da reperire e molto costoso (è da anni fuori commercio), il Tenori-on è anche un'applicazione scaricabile sull'App store (https://web.archive.org/web/20190626220517/https:/itunes.apple.com/us/app/tnr-i-us/id441340244?mt=8).

Qui (https://web.archive.org/web/20190626220517/http:/synthpalace.com/SynthPDFs/tenori%20on_manual.pdf) invece il suo manuale di istruzioni.

Una sua prima incarnazione è però, stranamente, apparsa sulla console portatile **WonderSwan**, sviluppata da Bandai e Koto, società di **Gunpei Yokoi** (creatore del Gameboy e sua ultima creazione hardware prima della morte nel 1997), nata nel '99 e commercializzata soltanto nel mercato giapponese (ebbe poi altre due successive versioni, il **WonderSwan Color** e **SwanCrystal**, sostenute da un processore a 16 bit e una battery-life molto più lunga rispetto alle altre handheld del periodo).

Il **Tenori-on** “**mobile interactive music machine**”, sviluppato da Toshio Iwai insieme alla Happy Technology Lab nel 2000, fu realizzato come prototipo e ne furono prodotte soltanto **120 copie**, vendute (così sembra) durante una delle mostre di Iwai al Laforet Museum, e venduta per la cifra di 9.800 yen.

https://web.archive.org/web/20201007095923mp_/https://www.youtube.com/watch?v=woYTC-g9o30 (https://web.archive.org/web/20201007095923mp_/https://www.youtube.com/watch?v=woYTC-g9o30)

Purtroppo non sembrano esistere ROM della cartuccia...

Toshio Iwai insieme a uno dei suoi libri per bambini, "A House Of 100 Stories" (Chika Hyakkaidate No Ie). "Tochi viene invitato a giocare in un palazzo di 100 piani. Ma è così alto! Ce la farà a scalarli tutti e 100? Questo libro unico è da leggersi dal primo piano in sù!"

Electroplankton è stato ufficialmente lanciato sempre al Laforet Museum di Harajuku con il "Toshio Iwai Electroplankton Exhibition" nell'aprile 2005. Qui il sito dell'evento (https://web.archive.org/web/20190626220517/http:/www.masslogue.com/archives/2005/04/10_2000.html).

Toshio Iwai continua a creare musica e strumenti, scrivere **libri per l'infanzia**, ma soprattutto non ha abbandonato il bambino che è in lui, ha ancora voglia di giocare, scoprire, trasportarci in un mondo di sogni di cui il suono è solo un aspetto.

I suoi primi lavori sono infatti animazioni sperimentali e giocattoli pre-cinematici
quali **zootropi**, **phénakisticopio** e **flipbooks**, a dimostrazione dell'infinita capacità di immaginazione, creatività, e generosità dell'artista.

Il Tenori-on sembra essere il culmine della sua ricerca artistica, ma sicuramente Toshio sarà al lavoro su nuovi modi, e mondi, con cui farci sognare e tornare bambini.

Alcuni suoi vecchi lavori, progetti e installazioni, sono visibili qui

https://web.archive.org/web/20201006232035/https://youtu.be/UYeFf5a671o (https://web.archive.org/web/20201006232035/https://youtu.be/UYeFf5a671o)

Qui una lunga intervista (https://web.archive.org/web/20190626220517/https:/vimeo.com/281907567) del 2018 sui suoi ultimi lavori e progetti.

Infine, su un ormai vecchio sito (https://web.archive.org/

web/20190626220517/https:/www.leonardo.info/gallery/gallery343/iwai2.html) sono riporti i seguenti contatti. Chissà se sono ancora attivi… provate a contattarlo. In bocca al lupo!

Toshio Iwai

2-40-17-#301 Chihaya Toshima-ku

Tokyo 171-0044

Japan

iwai@gol.net (https://web.archive.org/web/20190626220517/mailto:iwai@gol.net)